L.15.000

AMIGA

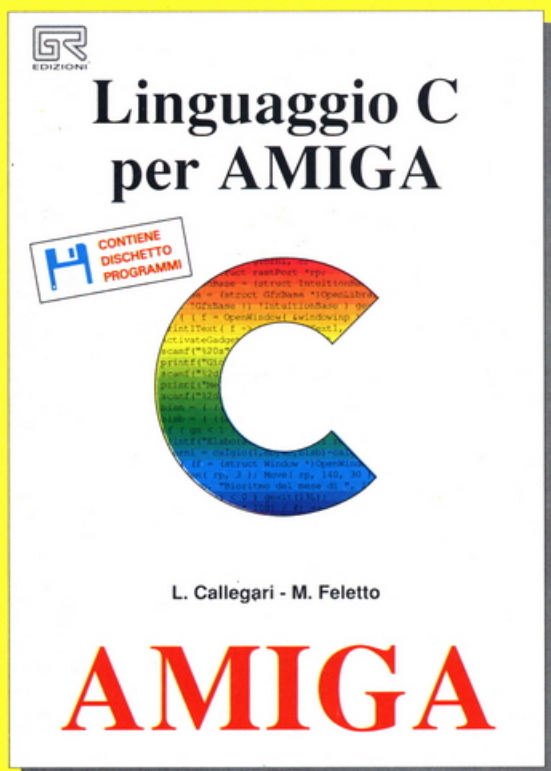
TUTORIAL INTERATTIVO

Il mondo a 4096 colori

Supplemento a Enigma Anno IV N° 14 Luglio 1990-è una pubblicazione GR Edizioni Sas di G. Zanfrognini & co.-Via XXV Aprile 3-20097 San Donato Milanese (MI)-In attesa di Registrazione - Distribuzione-Messaggerie Periodici Spa- Dir Resp. G. Zanfrognini

Conosci il C?

Se stai cercando un testo non solo da leggere per apprendere in modo comprensibile questo linguaggio, ma anche da consultare quale pratica e completa guida di riferimento riguardante l'uso delle librerie di Amiga, ecco il libro che fa per te

Linguaggio C per AMIGA

Nel mondo del linguaggio C vi sono poche pubblicazioni che si occupano esclusivamente di Amiga. Come se questo svantaggio non bastasse a demoralizzare l'utente intenzionato a sviluppare software per il proprio Amiga, vi è l'inconveniente di trovare testi malamente tradotti che durante l'apprendimento costringono ad uno sforzo mentale notevole per superare sia gli ostacoli concettuali propri del linguaggio, sia le incongruenze inserite a posteriori dal "traduttore". La mancanza di informazione chiara in merito al C ha contribuito a portare l'utente allo stato confusionale, con conseguente avversione nei confronti di un linguaggio ritenuto incomprensibile, ma che risulterebbe semplice se spiegato in modo chiaro.
Uno dei tanti pregi di **Linguaggio C per Amiga** è di essere stato scritto da italiani per il pubblico italiano. Si pone l'obiettivo di insegnare in modo chiaro il linguaggio C ai principianti programmatori di Amiga, inoltre si propone a chi, pur conoscendo il C, necessita di una guida pratica di riferimento da consultare per ottenere informazioni esaurienti in merito alle varie funzioni delle principali librerie di Amiga: Exec, Graphics, Diskfont, Layers, Intuition e DOS, aggiornate alla V 1.3 del Sistema Operativo.
I numerosi esempi contenuti nel libro, raccolti nel disco accluso, sono compatibili con i compilatori Lattice C 5.02 e Aztec C 3.6a, gli unici disponibili per Amiga.
I programmi presentati sono stati pensati e realizzati al fine di fornire esempi di routines già pronte per essere utilizzate nei propri programmi.

ISBN 88-85201-00-8

Davvero un libro da consumare!

Richiedilo nei negozi Commodore Point, troverai i loro indirizzi nella pagina "Centri Rivenditori Libri G.R. Edizioni"

TUTORIAL INTERATTIVO PER DIGI-PAINT 3

Questo Tutorial, concepito per sfruttare al massimo le caratteristiche dell'ambiente finestre del Commodore AMIGA, deve essere utilizzato insieme a DIGI-PAINT 3, un software pittorico in Hold And Modify (HAM), prodotto dalla NewTek Inc., di cui illustra, in tempo reale, con decine e decine di lezioni interattive, le funzioni e potenzialità. Il Tutorial è la fusione di tre elementi diversi, quali il registratore degli eventi, la sua interfaccia-utente, e gli esempi relativi alle funzioni degli Strumenti e dei Menù di DIGI-PAINT 3. Durante la visione della registrazione di un evento, si ha l'impressione che un fantasma sia alla consolle del computer, cliccando e muovendo il puntatore. In realtà questo "fantasma" è la registrazione delle azioni che l' autore degli esempi ha fatto su DIGI-PAINT 3, che il Tutorial ripropone attraverso l'interfaccia-utente.

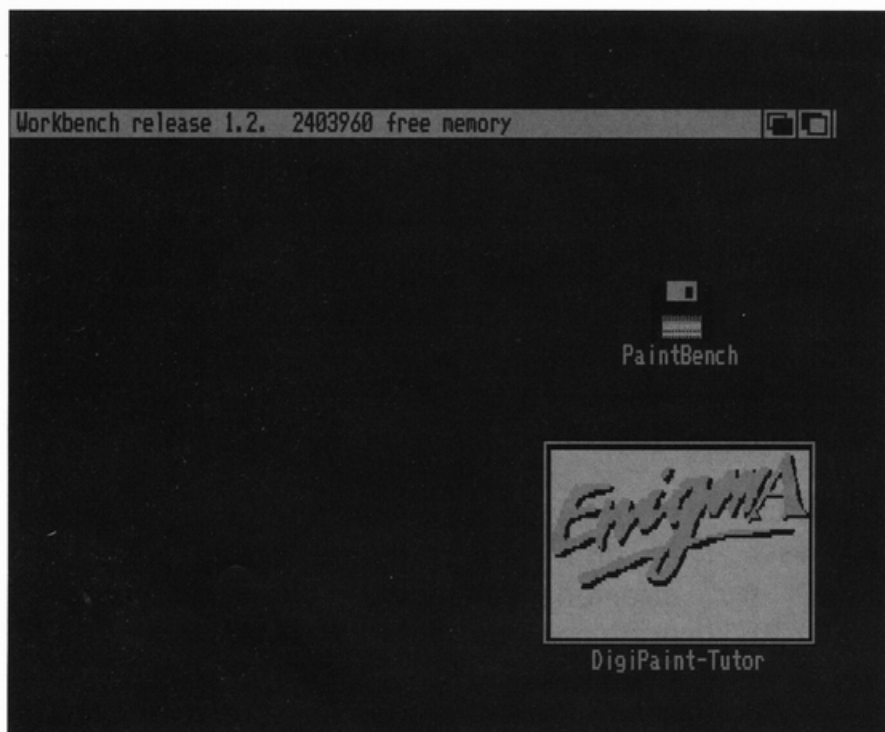
ESEMPI

Quindi, se per esempio vogliamo capire il funzionamento dell' opzione COLORIZE nel Menù MODE, dobbiamo portare il puntatore sulla Barra dei Menù e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse, posizionarlo su MODE e quindi su COLORIZE; la registrazione dell'evento assegnato a questo comando mostrerà, passando nello schermo reale del DIGI-PAINT 3, la funzione COLORIZE.
La stessa operazione è naturalmente eseguibile per tutte le altre funzioni.
Le lezioni sono state sviluppate in modo semplice e conciso, perchè non si perdessero le proprietà interattive che sono, alla base del successo del programma, dando inoltre la possibilità di intervenire durante o alla fine delle registrazioni, per provare ed esercitare funzioni che il Tutorial ha illustrato.

IL PROCESSO BASE

Il processo base del tutorial è costitutito da una serie di eventi, basati sulla registrazione dei movimenti del mouse avvenuti con entrambi i programmi (DIGI-PAINT_TUTORIAL e DIGI-PAINT 3) caricati in memoria. Perciò, se al momento in cui il Tutorial viene "lanciato",i l DIGI-PAINT 3 non è presente in memoria, la riproduzione degli eventi non ha più senso, in quanto il mouse , andando a cliccare su di uno schermo che non ha le stesse proprietà di quello del DIGI-PAINT 3, non può ricreare le reazioni necessarie per generare le funzioni interessate.

AVVIAMENTO

Reinizializzate il sistema, premendo contemporaneamente i tasti <CTRL> <AMIGA-Destro> <AMIGA-Sinistro o Logo Commodore>.
Inserite nel drive interno (DF0) il dischetto DIGI-PAINT_TUTORIAL; portate il puntatore sull'angolo superiore sinistro dello schermo di presentazione del Tutorial ed effettuate un click con il pulsante sinistro del mouse: apparirà sullo schermo del Workbench l'icona "ENIGMA DigiPaint-Tutor".
Aprite la finestra del dischetto "ENIGMA Digipaint-Tutor" e caricate il Tutorial, portando il puntatore sulla icona "DigiPlay"

all'interno della finestra ed effettuando un doppio click (premete due volte,in rapida successione, il pulsante SINISTRO del mouse).

(Riportate lo schermo del Workbench in primo piano,utilizzando gli appositi gadget (Gadgets di posizionamento dello schermo).

Togliete il dischetto DigiPaint-Tutorial ed inserite nel drive il dischetto DIGI-PAINT 3; caricate il programma portando il puntatore sull'icona "Digi-Paint 3" all'interno della finestra ed effettuando un doppio click.

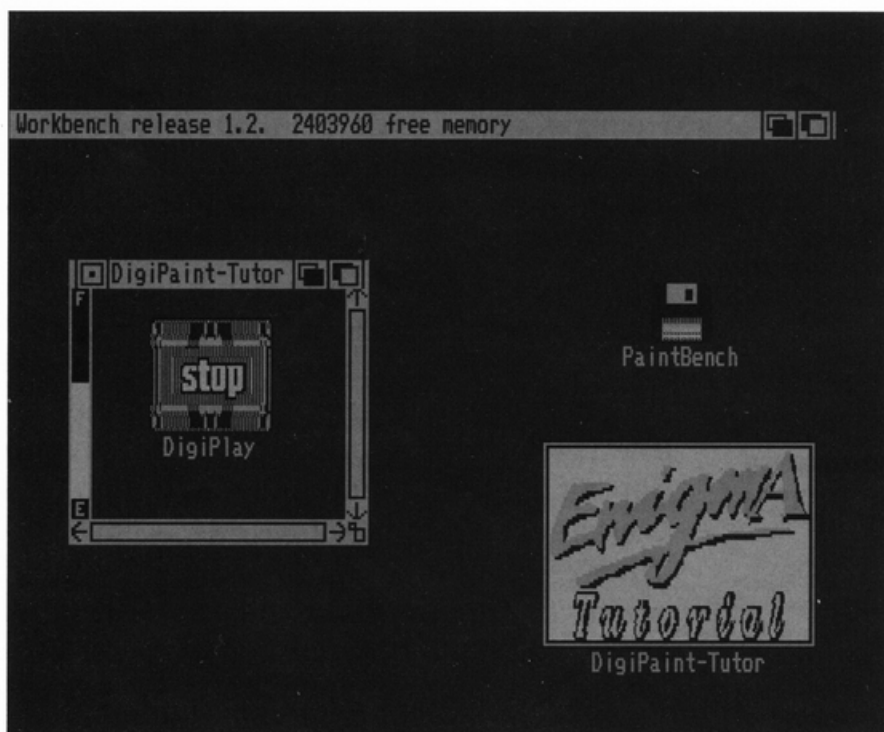
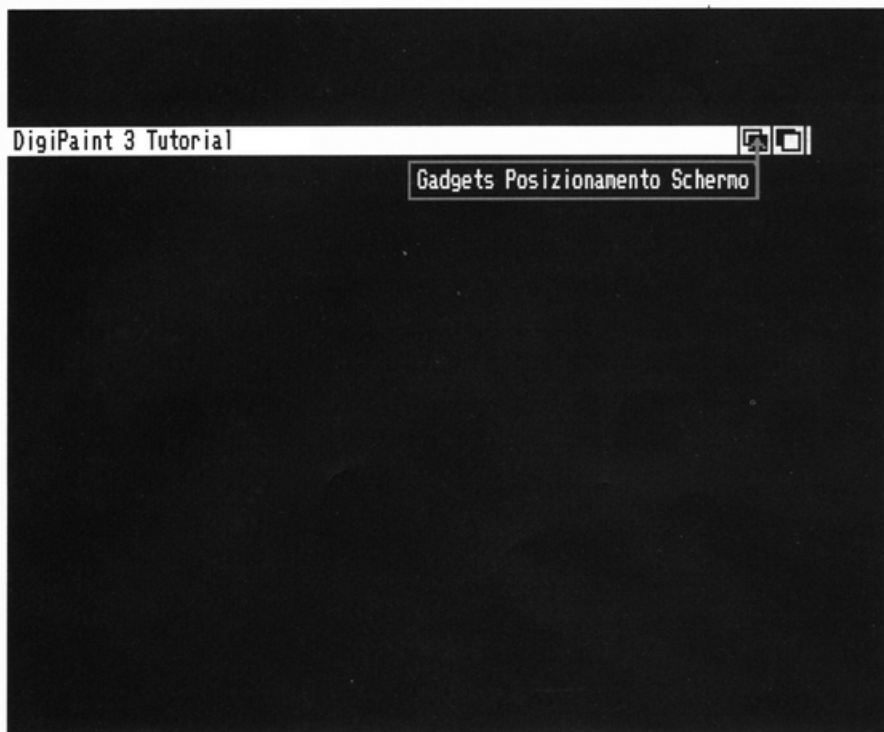
Se possedete un secondo drive mettete in quest'ultimo il DIGI-PAINT 3 e in quello interno il TUTORIAL.

Riportate lo schermo del TUTORIAL in primo piano, utilizzando gli appositi gadget (Gadgets di posizionamento dello schermo) ed attivatelo, portando il puntatore su un punto qualsiasi dello schermo e premendo il pulsante sinistro del mouse.

A questo punto selezionate la lezione che vi interessa.

Portate il puntatore sulla Barra Dei Menù nella parte alta dello schermo del Tutorial e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse, spostatelo sull'Opzione del Menù da selezionare.

Lasciate il pulsante del mouse e la lezione partirà automaticamente.

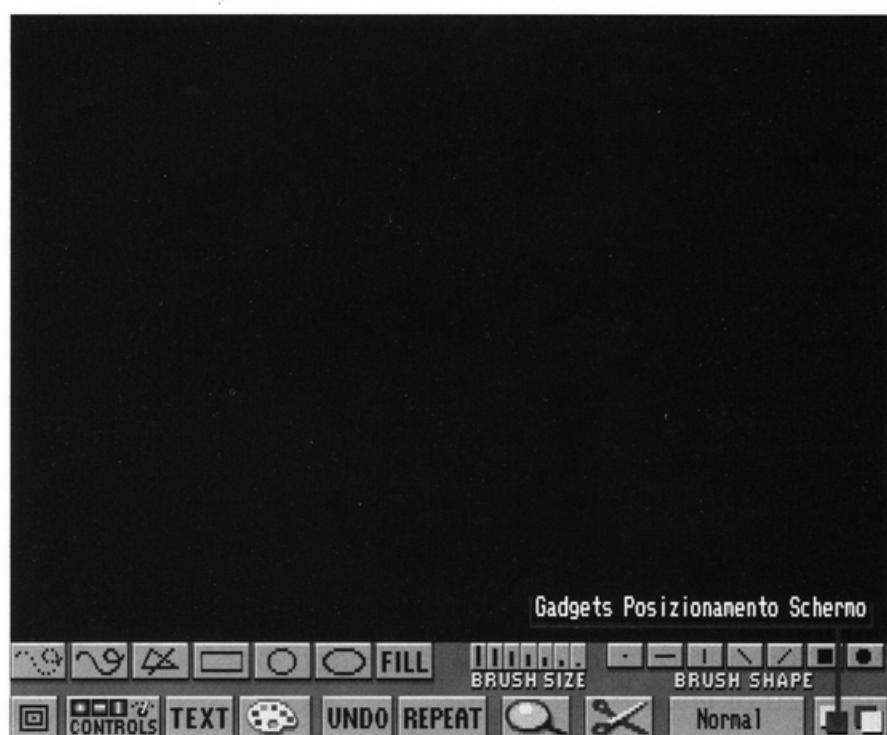
La lezione inizia nel momento in cui il puntatore si sposta sull'angolo superiore sinistro dello schermo, e termina quando, tornato sullo schermo del Tutorial, il puntatore è nuovamente sotto il vostro controllo.

PASSARE DI SCHERMO IN SCHERMO

Una delle proprietà fondamentali del tutorial è l'interattività delle lezioni, create in modo che alla fine di ognuna di queste, sia possibile per l'utente riprovare direttamente sullo schermo di DIGI-PAINT 3 i concetti appresi sulla funzione desiderata.

Per fare ciò è sufficiente, agendo sui Gadgets di Posizionamento, portare in primo piano lo schermo DIGI-PAINT 3, spostare il puntatore in un punto qualsiasi di esso, ed effettuare un click con il pulsante SINISTRO del mouse.
Per tornare poi allo schermo del Tutorial e vedere un'altra lezione, sarà necessario agire nuovamente sui Gadget di Posizionamento.

Utilizzando i Gadgets di posizionamento dello schermo, potrete quindi passare da uno schermo all'altro, interagendo così con entrambi i programmi.

INTERROMPERE UNA LEZIONE

Il tutorial è stato concepito anche in modo da poter intervenire nella lezione, interrompendola, sperimentando così le funzioni, senza attendere la fine della registrazione. Per interrompere una lezione premete contemporaneamente i tasti <CTRL> e <C>, e il puntatore, dopo aver portato a termine l'azione in corso, si fermerà e tornerà sotto il vostro controllo.

E' l'interruzione delle lezioni e soprattutto il momento in cui vengono interrotte che rende ancora più interattivo il tutorial, perchè con un pò di pratica potrete, trovando il momento giusto di intervenire, sfruttare ogni funzione del DIGI-PAINT 3 che il Tutorial ha impostato per voi.

CAPIRE GLI ESEMPI

Il Tutorial "lavora" direttamente sullo schermo del DIGI-PAINT 3. Seleziona l'opzione precedentemente richiesta e, utizzando i parametri memorizzati, ripropone in tempo reale le azioni registrate.
Per capire, seguendo gli esempi, che tipo di azione è stata eseguita, basterà tenere presenti i seguenti esempi:
Per selezionare un'opzione da Menù bisogna portare il puntatore sulla Barra dei Menù e, tenendo premuto il pulsante DESTRO del mouse, spostarlo sull'opzione desiderata, evidenziandola; quindi lasciare il pulsante.
Per selezionare un'opzione da Gadget, per definire un "RANGE" di sfumature fra due colori e per cambiare le tonalità del colore corrente, è necessario cliccare con il pulsante sinistro del mouse.

AVVERTIMENTI, MESSAGGI DI ERRORE E PROCEDURE DI RECUPERO

Problemi di memoria
512k di memoria non sono sufficenti per l'utilizzo di DIGI-PAINT 3.
Per il perfetto funzionamento del DigiPaint-TUTORIAL il sistema ideale è quello con con 1Mega e due drive.
Il puntatore non va in posizione di Default all'inizio della lezione o si muove irrazionalmente.
Nel disco originale il settaggio delle Preferences è già in posizione ottimale,ma qualcuno potrebbe averle cambiate.
Questo spiacevole incoveniente è risolvibile cambiando nelle PREFERENCES la velocità del MOUSE (massima velocità), o il numero delle colonne del testo (Text 80).

GLI AUTORI:

ELISABETTA BRIZZI nata 27 anni fa a Firenze.
Da quattro anni produce immagini elettroniche in diversi settori audiovisivi.
Esperta nelle forme di elaborazione visive e nello studio delle diverse correnti grafiche, collabora alla realizzazione di "Micro Clips" e al coordinamento di workshops e installazioni di videografica.

FRANCO 'FYLFOYT' FALSINI nato 41 anni fa a Firenze.
Ha studiato elettronica negli Stati Uniti dove ha vissuto per molto tempo.
Ha iniziato studiando ed applicando gli sviluppi del computer nel campo della musica, per poi diventare programmatore a tempo pieno, dopo la grande scoperta (sono parole sue) del linguaggio macchina (assembler), che lui considera una filosofia di vita.
Si interessa di robotica e simulazioni e i suoi concetti sono tendenti alla creazione di Micro Programmi, capaci di intereagire fra di loro per la creazione di un unico Expert System.

DIGIPAINT 3 è un prodotto NewTek

Enigma

AMIGA

14

DISK

Anno III
Giugno 1990

Lire 12.000

Enigma Amiga Disk è una pubblicazione G.R.Edizioni Sas di Gianluigi Zanfrognini & C. - Via XXV Aprile, 3 - 20097 San Donato Milanese (MI) - Registrazione Tribunale di Milano n.536 del 23-8-1988 - Distribuzione - Messaggerie Periodici S.p.A. - Dir.Resp. G. Zanfrognini